

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO ANIMASI BERBASIS CAPCUT PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 054878 LAU MULGAP TAHUN AJARAN 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING
MEDIA BASED ON CAPCUT FOR GRADE V STUDENTS AT
SD NEGERI 054878 LAU MULGAP ACADEMIC YEAR 2023/2024
THESIS: ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION STUDY
PROGRAM. FACULTY AND EDUCATION SCIENCES. MEDAN
QUALITY UNIVERSITY.***

Rizky Junita Br Bangun⁽¹⁾, Rita Herlina Br PA⁽²⁾, Muhammad Daliani⁽³⁾
1)2)3) Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No. 18
Medan, Kode Pos 12345, Indonesia
[1\)rizkyjunita64@gmail.com](mailto:rizkyjunita64@gmail.com) [2\)rperanginangin@gmail.com](mailto:rperanginangin@gmail.com) [3\)mddaniboys@gmail.com](mailto:mddaniboys@gmail.com)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian yaitu, Untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *capcut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (Research dan Development) penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Pada penelitian pengembangan tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Model ini di pilih karena sistematis dan cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran bisa digunakan di kelas V SD 054878 Lau mulgap. Tingkat kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* Ini dilihat dari segi isi materi didalam yang dinilai oleh para ahli maka didapatkan nilai keseluruhan yaitu 92,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap termasuk ke dalam kriteria sangat valid 94,6%. Hal ini dilihat dari penilaian memperoleh nilai sebesar 94,6% termasuk ke dalam kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian hasil dari efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* ini melalui hasil lembar angket dan nilai tes yang diperoleh oleh murid dengan nilai yaitu 90,3% pada keterampilan menulis kategori sangat valid. Subjek dari penelitian ini yaitu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality sebagai validator ahli materi dan media, seluruh siswa kelas v sd Negeri 054878 Lau Mulgap.

Kata Kunci: Pengembangan media, Video Animasi, *CapCut*.

Abstract

The purpose of this research is to develop and assess the validity and practicality of CapCut-based animation video learning media for fifth-grade students of SD Negeri 054878 Lau Mulgap in the 2024/2025 academic year. The research method used is Research and Development (R&D). This development research applies the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This model was chosen because it is

systematic and suitable for developing learning media that can be used in the fifth-grade class at SD Negeri 054878 Lau Mulgap. The validity of the CapCut-based animation video learning media is assessed based on the content, which was evaluated by experts. The overall validity score obtained was 92.5%, categorized as very valid. Based on the practicality of the CapCut-based animation video learning media for the fifth-grade students of SD Negeri 054878 Lau Mulgap, it also falls under the very valid category with a score of 94.6%. This was confirmed through assessments showing a score of 94.6%, categorized as very valid. The effectiveness of the CapCut-based animation video learning media is evaluated through questionnaires and test scores from the students, achieving a score of 90.3% for writing skills, which is categorized as very valid. The subjects of this research include lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education at Universitas Quality, who served as material and media expert validators, and all the fifth-grade students of SD Negeri 054878 Lau Mulgap.

Keywords: Animation Video, CapCut-Based, Media Development

PENDAHULUAN

Pendidikan menggambarkan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dalam sudut pandang, emosional, sosial, dan keterampilan. ini mencakup kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang di lakukan di berbagai latar belakang seperti Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat, Pendidikan tidak hanya mencakup memindah-mindah pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berbentuk sikap, nilai, dan keperibadian seseorang. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat dan mencapai potensi maksimal mereka.

Hal ini sejalan dengan Undang-undang No 20 Tahun 2020 Bab 1 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional yang mewujudkan suasana bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Masyarakat, bangsa dan negara. Untuk itu setiap satuan pendidikan perlu melakukan sebuah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian guna untuk meningkatkan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Perpu 32, 2013). Proses pembelajaran tidak hanya mengutamakan adanya Pendidikan informal saja melainkan membutuhkan bantuan dari pihak lain yang juga berperan penting dalam mencerdaskan peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, berdirilah pendidikan formal yang sering disebut dengan pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di mulai pada tingkat dasar dan dilanjutkan ke tingkat menengah dan tinggi. Di setiap tingkatan, tujuan pendidikan meliputi pengembangan kemampuan akademik, keterampilan sosol, dan pemahaman tentang budaya dan nilai nilai masyarakat. Pendidikan IPAS di tingkat dasar, khususnya di kelas V SD, memainkan peran penting dalam membangun fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu materi paling penting dalam pembelajaran IPAS adalah sistem pencernaan manusia, yang mendasar untuk memahmi bagian tubuh manusia memproses makanan dan menyerap nutris, Namun, sering kali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut karena materi yang bersifat abstrak dan kurangnya sumber pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain itu, pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknis guru dalam penggunaan alat teknologi. Pendidikan serta memberikan alternatif solusi bagi sekolah yang menghadapi keterbatasan dalam menyediakan materi ajar yang bervariasi dan interaktif. Melalui penerapan pengembangan media pembelajaran video

animasi berbasis *CapCut* ini, diharapkan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SD dapat lebih menarik dan efektif, serta memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dalam aspek kognitif, emosional, sosial, dan keterampilan. Ini mencakup kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan berbagai peraturan. Seperti sekolah, keluarga dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup transfer pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan keperibadian seseorang. Tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan individu agar dapat berfungsi secara maksimal dalam masyarakat dan mencapai potensi maksimal mereka. Video pembelajaran yang di hasilkan melalui aplikasi editing video seperti *CapCut*, diharapkan materi tentang sistem pencernaan manusia dapat di sajikan dengan cara yang lebih interaktif, dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan dalam mengembangkan video yang mendukung pemahaman siswa, agar dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak mudah bosan dalam melakukan kegiatan belajar dan memudahkan siswa untuk memahami tentang materi yang di sampaikan. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk mencetak generasi muda yang cerdas dan kreatif. Dalam konteks pendidikan Indonesia, pembelajaran sains (IPA) di tingkat dasar memegang peranan penting dalam memperkenalkan konsep-konsep ilmiah kepada siswa. Salah satu materi penting dalam mata kuliah IPAS adalah sistem pencernaan. Pemahaman mendalam tentang sistem pencernaan membantu siswa memahami proses biologis yang terjadi di dalam tubuh dan pentingnya menjaga kesehatan melalui pola makan yang baik.

Di jaman digital ini, teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *CapCut* merupakan aplikasi edit video populer yang memungkinkan penggunaanya membuat konten video menarik dengan beragam fitur yang mudah digunakan. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* memberikan cara yang interaktif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi sistem pencernaan. dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan teks, video pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPAS tentang sistem pencernaan yang dapat digunakan di kelas V dan menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif serta memberikan wawasan mengenai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Sumber-sumber di atas dapat dijadikan referensi untuk mempelajari lebih lanjut tentang media pembelajaran, kegunaan video dalam pendidikan, dan materi tentang sistem pencernaan.

Berdasarkan observasi yang akan saya lakukan di SD Negeri 054878 Lau mulgap dapat di lihat bahwa dalam proses pembelajaran IPA, terutama materi sistem pencernaan guru masi menggunakan video pembelajaran dari media *youtobe* dalam bentuk sederhana sehingga saya berinisiatif untuk mengembangkan video pembelajran menggunakan aplikasi *CapCut*. Aplikasi *CapCut* di pilih karena fitur- fitur yang tersedia mudah digunakan dan banyak juga template yang di sediakan secara gratis. Dalam angket terkait penggunaan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran untuk materi IPA, Siswa merasa akan lebih paham mencermati materi dengan menggunakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut*. Video pembelajaran yang di hasilkan melalui aplikasi editing video seperti *CapCut*, diharapkan materi tentang sistem pencernaan manusia dapat di sajikan dengan cara yang lebih interaktif,

dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan dalam mengembangkan video yang mendukung pemahaman siswa, agar dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak mudah bosan dalam melakukan kegiatan belajar dan memudahkan siswa untuk memahami tentang materi yang di sampaikan. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel angket berikut:

Tabel 1 Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata Aspek
1	Skor V	9
2	Skor SV	32
Rata-rata		93,1%

Berdasarkan penilaian materi yang diperoleh dari angket respon guru diperoleh rata-rata presentasi sebesar 93,1% dengan kategori **sangat valid**. Dengan demikian, Tingkat kepraktisan materi pembelajaran sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* yang dikembangkan dinyatakan **sangat valid**.

Tabel 2. Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata Aspek
1	Skor V	9
2	Skor SV	44
Rata-rata		94,6

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa penilaian secara keseluruhan dari praktikalitas produk media pembelajaran IPAS berbasis *CapCut* dari berbagai aspek yaitu 94,6% dengan dinyatakan kategori **sangat valid**.

Tabel 3. Angket Validasi Kepraktikalitas

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata Aspek
1	Kejelasan materi pembelajaran	4
2	Kesesuain materi dengan kemampuan siswa .	3
3	Kesesuain urutan materi yang termuat dalam media pembelajaran.	4
4	Kesesuain gambar dan materi dalam memperjelas materi.	4
5	Kemudahan memahami Materi yang dipelajari.	4
6	Kejelasan target materi Pada penggunaan media pembelajaran.	3
7	Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan.	4

8	Kemenarikan media dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi.	4
9	Keterkaitan setiap materi yang disajikan pada media pembelajaran.	4
10	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.	4
11	Kecukupan materi yang dipakai dalam menimbulkan interaksi belajar.	3
Rata-rata		93,1%

Berdasarkan penilaian praktikalitas di atas dapat bahwa, hasil dari aspek tampilan memperoleh 100%. Dengan kategori **sangat valid**.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Keperaktisan oleh Respon Siswa

No	Responden	Skor
1	22 Siswa	835
2	Persentase	94,8
3	Kategori	Sangat Valid

Berdasarkan uji keperaktisan media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* melalui angket respon peserta didik kelas v memperoleh skor 843 dengan presentase 95,7% dengan kategori **sangat valid**.

BAHAN dan METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research dan Development*) penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan aktifitas riset dasar untuk mendapatkan suatu informasi kebutuhan dalam penggunaan (*needs assessment*). Setelah itu dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. (sugiyono: 2009) Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berupa video berbasis *CapCut* diketahui melalui validasi materi para ahli, validasi oleh para ahli media validasi oleh guru dan juga uji coba penggunaan oleh siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan menganalisis validasi materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS berbasis *CapCut* keterampilan menulis ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan konsep yang ada. Dalam validasi materi ini terdapat beberapa kriteria yang nilai oleh validator. Terdapat 11 poin yang dinilai dalam aspek isi. Dari penilaian tersebut diketahui bahwa materi sistem pencernaan manusia 93,1% pada penggunaan media pembelajaran berbasis *CapCut* pada keterampilan menulis ini mendapatkan nilai sebesar 93,1% . Berdasarkan kriteria penilain materi sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS ini berada pada kriteria sangat valid.

Menurut Desviaisperatiwi (2023:39-45) yang peneliti tulis di bab II halaman 12 yang menyatakan Media pembelajaran berbasis video sudah pernah digunakan dalam pembelajaran, namun terdapat beberapa kesulitan dalam proses pembuatan video seperti fitur fitur yang kurang lengkap dan kebanyakan menggunakan aplikasi yang berbayar. Oleh sebab itu, banyak para pendidik tidak tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis video. Peneliti kali ini akan membuat media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai penunjang dalam pembelajaran terkhususnya pada mata pelajaran IPAS pada sistem pencernaan manusia Aplikasi *CapCut* dipilih karena memiliki fitur yang banyak dan gratis sehingga mudah digunakan untuk pembuatan video pembelajaran tidak harus menggunakan pembayaran dalam mengedit video, Karna banyak fitur gratis yang tidak kalah dengan berbayar sudah di sediakan aplikasi *CapCut* sehingga kita dapat dengan mudah mengedit.

Penelitian yang dilakukan ini adalah pengembangan suatu media pembelajaran yang sering digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D), yaitu kegiatan mengembangkan suatu produk menjadi lebih dalam

penggunaannya. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mode ADDIE, Langkah-langkah model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 054878 Lau Mulgap di kelas V, dan sudah diujicobakan kepada murid. Hasil dari penelitian ini akan dijelaskan secara rinci yaitu berkaitan dengan validitas, praktikalitas, dan efektifitas dari produk tersebut sebagai berikut:

1. Validitas

Validitas dari media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* ini dilakukan oleh para ahli. Aspek yang dinilai yaitu ada dua seperti aspek materi, dan media. Terdapat dua para ahli yang memberikan penilaian terhadap media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* yang dikembangkan. Para ahli memberikan penilaian terhadap media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut*. ini terdiri dari aspek materi di isi oleh Ibu Rinci Simbolon S.Pd,M.Pd merupakan dosen Universitas Quality. Untuk validator aspek media yaitu dilakukan oleh Bapak Irwansyah S.Pd,M.Pd merupakan dosen Universitas Quality. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, didapatkan nilai untuk validitas dari aspek materi sebesar 93,1% yang berarti sangat valid. Validitas media memperoleh nilai sebesar 94,6% yang berarti sangat valid.

2. Praktikalitas

Penilaian untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* ini dilakukan oleh wali kelas V ibu Aprilia br sitepu, S.Pd. Terdapat 13 poin penilaian yang dilakukan yaitu dari segi tampilan media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* memperoleh nilai 90,3% , Tujuan dilakukan penilaian untuk melihat apakah produk yang dikembangkan sudah praktis dapat dengan mudah digunakan oleh guru maupun murid dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas media pembelajaran ini dapat diketahui dari hasil penilaian keseluruhan yang dilakukan oleh validator. Penilaian untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* yang dikembangkan mendapatkan nilai 90,3% sangat valid.

3. Efektifitas

Efektifitas yang dimaksud dalam suatu media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis *CapCut* adalah produk yang dikembangkan telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tingkat keefektifan dan produk ini dilihat dari hasil angket dan hasil tes murid. Penilaian untuk efektifitas produk media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* dari segi hasil angket yang diberikan kepada 22 murid. Dari hasil angket kemenarikan media aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia tersebut mendapatkan nilai sebesar 94,8% , berdasarkan aktifitas murid diperoleh penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia berbasis *CapCut* ini termasuk kategori sangat valid dengan rentang nilai sebesar 94,8%

KESIMPULAN

Penelitian ini adalah penelitian berupa pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* yang diujicobakan pada murid kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap. Berikut kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil validitas produk media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* Ini dilihat dari segi isi materi didalam video animasi pembelajaran berbasis *CapCut* yang dinilai oleh para ahli maka didapatkan nilai keseluruhan yaitu 93,1% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* pada siswa kelas V SD Negeri 054878 Lau Mulgap termasuk ke dalam kriteria sangat valid 94,6%. Hal ini dilihat dari penilaian memperoleh nilai sebesar 94,6% termasuk ke dalam kategori sangat valid.
2. Berdasarkan penilaian hasil dari efektifitas media pembelajaran video animasi berbasis *CapCut* ini melalui hasil lembar angket dan nilai tes yang diperoleh oleh murid dengan nilai yaitu 90,3% pada keterampilan menulis kategori sangat valid.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Suryadi.2020. *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. jawa barat, CV Jejak (Jejak Publisher). 13
- A.Suryadi. 2020. *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. jawa barat, CV Jejak (Jejak Publisher). 22-25
- Abdullah Ridwan. 2018. *Penelitian Pendidikan*. Tangerang. Tira Smart.
- Aprilia, G., & Effendi, R. 2022. *Kelebihan Aplikasi CapCut dalam Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Penerbit Edukasi. 48-53
- Aprilia, G., & Effendi, R. 2022. *Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi CapCut*. Edukasi. Jakarta. 48-58
- Aprilia, G., & Effendi, R. 2022. *Pengertian Media Aplikasi CapCut*. Jakarta: Penerbit Edukasi. 48-53
- Asyhar, R. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Remaja Rosdakarya. 29-35
- Derian, Luvita Fariska & Nurmaidina. 2022. *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD Negeri 101900 Lubuk Pakam*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Jakarta. Universitas Pendidikan. 10(2). 45-60
- Derian, Luvita Fariska & Nurmaidina. 2022. *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD Negeri 101900 Lubuk Pakam*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Jakarta. Universitas Pendidikan. 10(2). 45-60
- Derian, Luvita Fariska. 2022. *Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran IPA Berbasis CapCut*. Jakarta. Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia. 1-0
- Desvia ispratiwi. 2023. *Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi capcut pada mata kuliah kultur jaringan*. Riau. 39-45
- Dewi R. S. 2022. *Pengembangan Media Cool Application Power point Interactive Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Tarbiyah dan Keguruan)*.
- Hamzah Panggara. 2022. *Media pembelajaran*. Gunung sari. Badan Penerbit UNM. 19-20

- Hamzah Pangarra, dkk. 2022. *Fungsi Media Pembelajaran Perspektif dan Penerapan dalam Proses Belajar Mengajar*.16-20
- Hutauruk, L. dan Siregar, A. 2022. *Hakikat Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia. 9
- Kholifah, M. N., & Saputra, E. R. 2023. *Kelemahan Aplikasi CapCut dalam Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Penerbit Teknologi Pendidikan. 44-51.
- Levie, W. H. & Lentz, R. 1982. *Fungsi Media Pembelajaran Perspektif dan Penerapan dalam Proses Belajar Mengajar*. In Hamzah Pangarra, dkk. (2022). 19-20
- Muakhirin, Binti. 2014. *Ilmu Pengetahuan Alam: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 53
- Muiz A., Suyanto, & Rahmawati, S. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta. Deepublish. 9-1081
- Ni Ketut Suartini. 2024. *Manfaat Media Aplikasi CapCut*. Bali. 87-88
- Rhamdan, Donna. 2024. *Panduan Membuat Video Pembelajaran Menggunakan CapCut*. Universitas Pendidikan Indonesia. 56-74.
- Sa'adah Risa Nur dan Wahyu. 2022. *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. 3 ed. Malang CV. Literasi Nusantara.
- Sa'adah, N., & Wahyu, A. 2022. *Judul Buku*. Jakarta: Penerbit Edukasi
- Setiawan, A. 2022. *Aplikasi CapCut Inovasi dalam Pengeditan Video*. Dalam Gina Aprilia & Roy Effendi. Jakarta: Penerbit Edukasi. 48-53
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 93
- Suryadi. A. 2020. *Teknologi Media Pembelajaran jilid 2*. Jawa barat, CV Jejak (Jejak Publisher) 22-25.
- Syarifatulula, A. 2023. *Keunggulan Aplikasi CapCut dalam Editing Video*. Jakarta: Penerbit Media Kreatif. 1-10
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. 2023. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4
- Togatorop, Yanti. 2024. *Evaluasi dan Uji Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Medan. Penerbit Universitas Quality medan. 3.
- Wardatun, Nafisah. 2021. *Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: Penerbit Alfabeta.